



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1. Buku

Menurut Hendel (1998) di dalam bukunya yang berjudul *On Book Design*, banyak buku tradisional atau banyak buku yang tidak ingin diambil oleh anak muda sebenarnya dapat dibuat lebih menarik. Sedangkan Menurut *Oxford Dictionary* (2017), secara fisik buku merupakan hasil karya yang ditulis atau dicetak dengan halaman-halaman yang dijilid pada satu sisi atau hasil karya yang ditujukan untuk penerbitan. Berikut beberapa jenis buku menurut Kadafi (2016) dalam bukunya yang berjudul *Di Balik Sebuah Cerita* :

##### 1. Buku Monograf

Merupakan buku yang kontennya hanya membahas satu topik saja mengenai ilmu tertentu secara menyeluruh. Buku Monograf membahas satu hal dengan sangat dalam.

##### 2. Buku Referensi

Merupakan buku yang kontennya hanya membahas satu ilmu tertentu. Buku ini biasa digunakan profesional sebagai rujukan kerja.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

3. Buku Ajar

Merupakan buku yang kontennya disusun oleh ahli atau pakar sesuai bidangnya dan digunakan untuk membantu proses pembelajaran.

4. *Trade Book*

Merupakan buku yang kontennya dibuat untuk menyebarkan informasi kepada masyarakat awam. *Trade Book* ditulis oleh ahli tetapi menggunakan bahasa awam.

5. Novel

Merupakan buku yang kontennya dibuat sesuai dengan imajinasi dan hasil khayalan penulis

6. Buku Cerita Anak

Merupakan buku yang kontennya ditujukan untuk anak-anak. Konten buku cerita anak menyampaikan pesan-pesan bijak yang dapat diterima oleh anak-anak.

7. Kumpulan Puisi

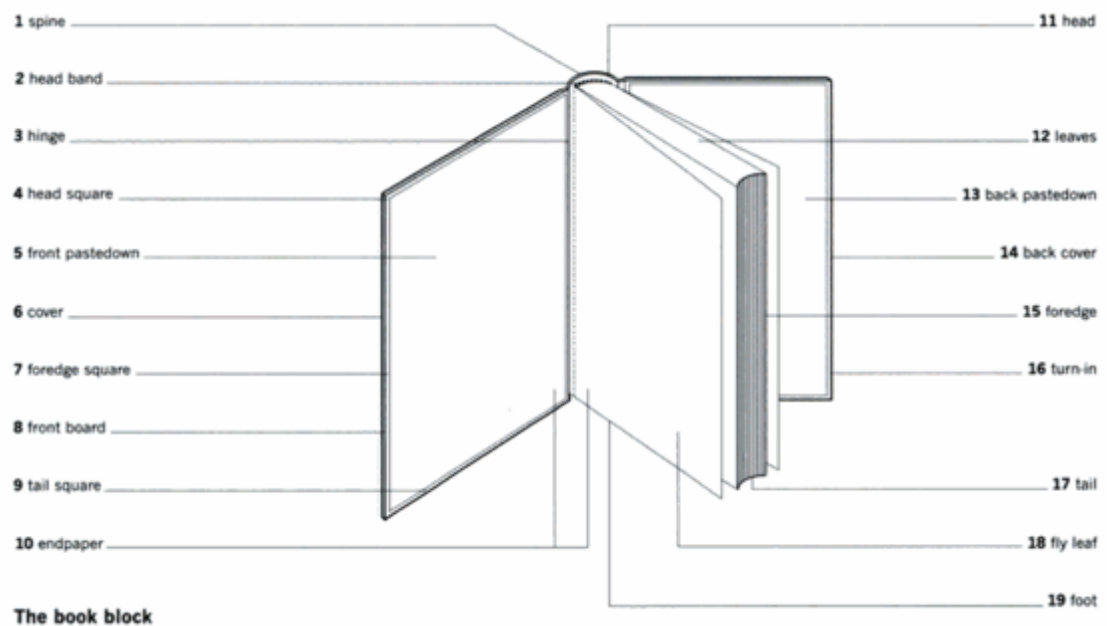
Merupakan buku yang kontennya berisikan kumpulan puisi yang ditulis oleh satu atau beberapa penulis.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

### 2.1.1 Komponen Buku

Menurut Andrew Haslam (2006) di dalam buku *Book Design*, komponen mendasar di dalam sebuah buku dibagi menjadi tiga bagian yaitu :

#### 2.1.1.1. The Book Block



Gambar 2.1. Anatomi Buku  
(Andrew Haslam, 2006)

#### 1. *Spine*

Bagian yang melindungi tulang belakang buku.

#### 2. *Head Band*

Benang ketat berwarna yang mengikat bagian-bagian di dalam buku.

#### 3. *Hinge*

Lipatan dalam ujung kertas di antara bagian *paste down* dan *fly leaf*

4. *Head square*

Bagian ujung sampul yang melindungi bagian atas pinggiran buku dan berukuran lebih besar dari kertas yang ada di dalam buku.

5. *Front paste down*

Lipatan ujung kertas yang menempel dengan sampul depan.

6. *Cover*

Sampul di bagian depan dan belakang yang melindungi buku.

7. *Foreedge square*

Bagian ujung sampul yang melindungi pinggiran buku.

8. *Front board*

Sampul depan sebuah buku.

9. *Tail square*

Bagian ujung sampul yang melindungi bagian bawah pinggiran buku dan berukuran lebih besar dari kertas yang ada di dalam buku.

10. *Endpaper*

Kertas tebal yang berfungsi untuk menutupi bagian dalam sampul dan menyangga sendi buku.

11. *Head*

Bagian atas/kepala buku.

12. *Leaves*

Kertas yang terikat di dalam buku.

13. *Back paste down*

Lipatan ujung kertas yang menempel dengan sampul belakang.

14. *Back cover*

Sampul bagian belakang yang melindungi buku.

15. *Foreedge*

Bagian tepi depan sebuah buku.

16. *Turn-in*

Ujung kertas atau kain yang dilipat dari dalam ke luar sampul.

17. *Tail*

Bagian bawah buku.

18. *Flyleaf*

Halaman yang mengakhiri buku.

19. *Foot*

Bagian bawah sebuah buku.

## 2.2. Prinsip Desain

Menurut Landa (2010) dalam bukunya yang berjudul *Graphic Design Solutions*, dalam menggunakan prinsip desain sangat penting dalam menyusun sebuah elemen desain. Prinsip desain akan menghasilkan hierarki visual yang berguna dalam memandu pembaca dalam melihat sebuah desain.

### 2.2.1. *Balance*

*Balance* merupakan stabilitas yang tercipta dari pembagian elemen desain pada setiap sisi. Ada tiga bentuk keseimbangan yaitu *symmetry*, *asymmetry* dan *radial*. *Symmetry* adalah dimana kedua sisi memiliki elemen gambar atau teks yang sama besar. *Asymmetry* adalah bentuk keseimbangan tercipta sama besar tanpa adanya kesamaan gambar maupun teks. *Radial* adalah bentuk keseimbangan yang tercipta dari memadukan sisi vertikal dan horisontal

### 2.2.2. *Unity*

*Unity* menghubungkan satu elemen desain dengan elemen lainnya. Hal-hal yang harus diperhatikan dalam menciptakan *unity* adalah *proximity* (kedekatan elemen), *similarity* (persamaan bentuk elemen) dan *continuity* (kesambungan elemen).

### 2.2.3. *Emphasis*

*Emphasis* merupakan pengaturan elemen berdasarkan kepentingan dan dominasi.

Penekanan atau *emphasis* ini dicapai melalui perbedaan ukuran, *contrast*, pemisahan elemen dan perspektif.

### 2.2.4. *Rhythm*

Irama atau *rhythm* menunjukkan arah dari satu elemen ke elemen lainnya yang membentuk pola atau repetisi. Hal-hal yang dapat mempengaruhi *rhythm* adalah tekstur, warna, *balance* dan *emphasis*.

### **2.2.5. Proportion**

Proporsi atau *proportion* adalah perbandingan ukuran yang menyesuaikan antar antara satu bagian atau keseluruhan (ruang negatif dan ruang positif).

## **2.3. Layout**

Menurut Gavin Ambrose dan Paul Harris (2011) dalam bukunya *Basic Design Layout*, *Layout* merupakan tata letak yang digunakan untuk mengontrol dan menyusun informasi yang juga digunakan untuk memfasilitasi kreativitas. Selain itu *layout* menyeimbangkan antara fungsi dan estetika dari informasi yang ingin disampaikan. Desain *layout* juga berkaitan dengan *grid* untuk membuat keteraturan.

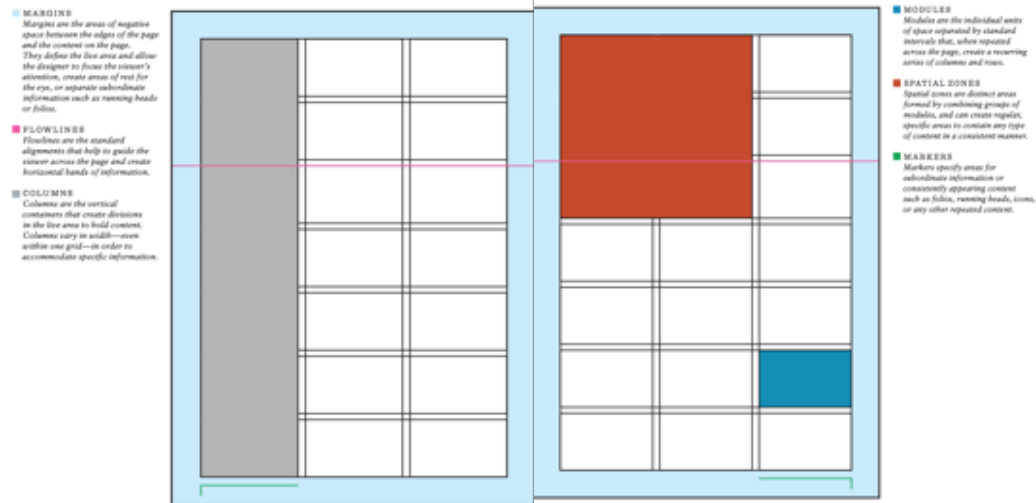
### **2.3.1. Grid**

Menurut Amy Graver dan Ben Jura (2012) di dalam bukunya *Best Practices for Graphic Designers: Grids and Page Layouts*, Grid merupakan struktur dasar yang berfungsi untuk mengatur konten dan memfasilitasi komunikasi sementara tetap tidak terlihat oleh mata.

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



### 2.3.1.1. Komponen *Grid*



Gambar 2.2. Grid

(Amy Graver, Ben Jura, 2012)

#### 1. *Margins*

Merupakan area negatif di antara konten dan tepi halaman yang berguna untuk menentukan area yang harus diperhatikan pembaca, membuat area istirahat untuk mata atau memisahkan informasi.

#### 2. *Flowlines*

Garis sejajar horisontal yang membantu memandu pembaca.

#### 3. *Columns*

Bagian vertikal yang membuat area untuk konten.

#### 4. *Modules*

Bagian yang berupa ruang kosong individual yang direpetisi lalu menghasilkan kolom dan baris.

#### 5. *Spatial Zones*

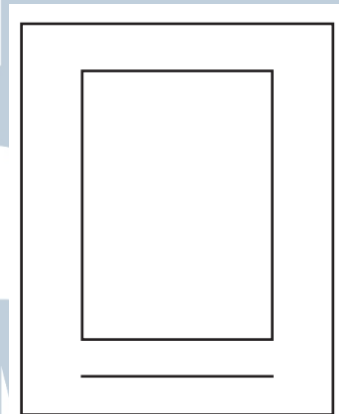
Area yang berisikan konten dan dibentuk dengan menggabungkan *modules*.

#### 6. *Markers*

Penanda menentukan area untuk informasi atau konten yang muncul secara konsisten

### 2.3.1.2. Jenis-jenis Grid

#### 1. *Single Column/Manuscript Grid*

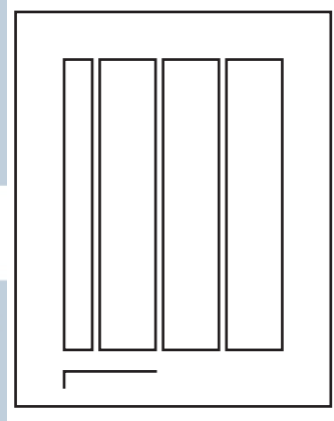


Gambar 2.3. *Single Column/Manuscript Grid*

(Amy Graver, Ben Jura, 2012)

Merupakan bentuk paling sederhana dari *Grid* menciptakan area standar tanpa pembagian yang mengandung konten dan biasanya digunakan untuk teks yang berlanjut seperti *essay* dan buku yang membuat tulisan sebagai fitur utama di dalam sebuah kertas.

## 2. *Multi Column Grids*

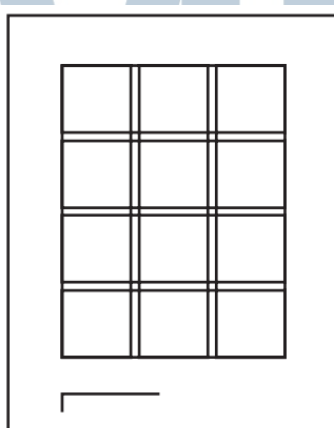


Gambar 2.4. *Multi Column Grids*

(Amy Graver, Ben Jura, 2012)

Digunakan jika konten terdiri dari berbagai jenis dan *Column Grids* sangat fleksibel sehingga semua kemungkinan harus dipertimbangkan saat menggunakannya.

## 3. *Modular Grids*

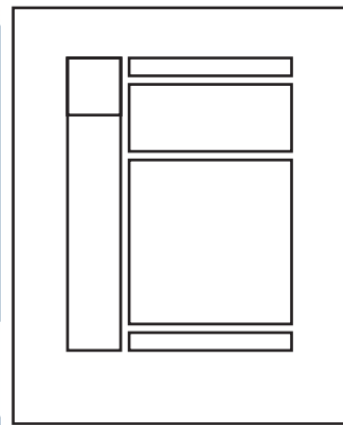


Gambar 2.5. *Modular Grids*

(Amy Graver, Ben Jura, 2012)

*Modular Grids* terdiri dari area konten kecil yang disebut sebagai *modul* dan jenis *grid* ini berguna untuk proyek kompleks dengan komponen bervariasi seperti koran, bagan, tabel dan formulir.

#### 4. *Hierarchical Grids*



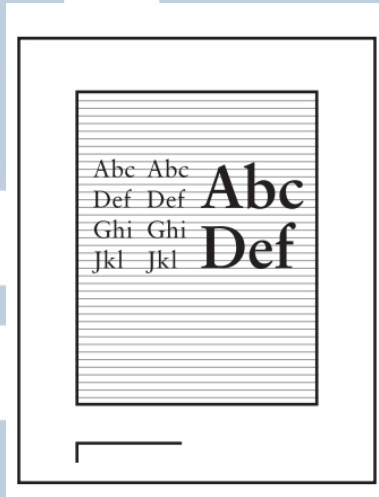
Gambar 2.6. *Hierarchical Grids*

(Amy Graver, Ben Jura, 2012)

Grid ini dibuat dengan barisan khusus untuk digunakan mengembangkan hirarki informasi sehingga dapat dibaca sesuai urutan. Grid ini sering digunakan dalam pembuatan *packaging*, *website*, dan poster.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

## 5. *Baseline Grids*



Gambar 2.7. *Baseline Grids*

(Amy Graver, Ben Jura, 2012)

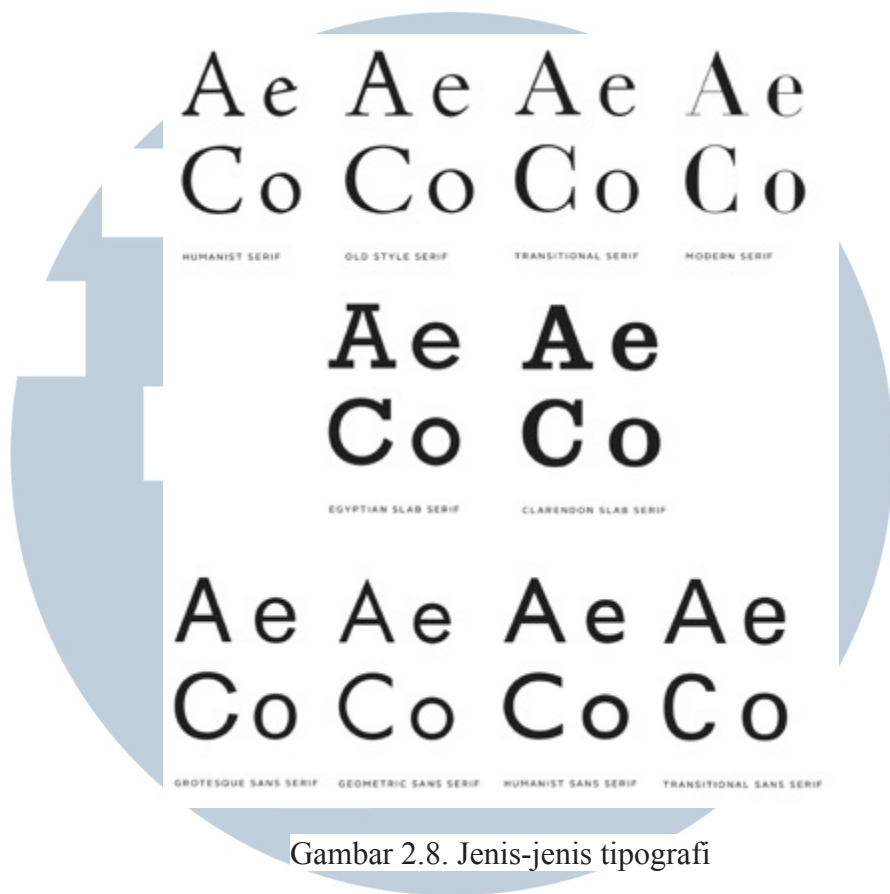
*Grid* ini terdiri dari rangkaian baris dan menyediakan panduan garis dasar yang menyelaraskan tulisan berdasarkan ukuran dan *typefaces*.

### 2.3.2. **Tipografi**

Menurut Kristin Cullen dalam bukunya *Design Element Typography Fundamental* (2012), tipografi adalah proses pembentukan kerajinan secara halus yang menjadikan bahasa dapat dilihat sehingga menjadi hidup dan memiliki kekuatan.

Berikut beberapa jenis tipografi :

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



Gambar 2.8. Jenis-jenis tipografi  
(Kristin Cullen, 2012)

### 1. *Humanist Serif*

Tipografi dengan tingkat tebal ke tipis yang rendah dengan *serif* yang menggulung. Terinspirasi dari tulisan tangan Italia.

### 2. *Old Style Serif*

Tipografi yang lebih halus dan lebih bulat daripada *humanist*. Tingkat tebal ke tipis lebih kontras.

### 3. *Transitional Serif*

Tipografi ini lebih tajam dan halus dibanding *humanist* dan tingkat tebal ke tipis menengah. Terinspirasi dari ukiran.

### 4. *Modern Serif*

Tipografi yang tingkat tebal ke tipisnya sangat kontras dan dibuat sangat halus dengan teknologi yang telah maju.

### 5. *Egyptian Slab Serif*

Tipografi yang tingkat tebal ke tipisnya sangat rendah dan menghasilkan ketebalan yang merata.

### 6. *Clarendon Slab Serif*

Tipografi yang tingkat tebal ke tipisnya rendah dan terlihat lebih halus dibanding *Egyptian*

### 7. *Grotesque San Serif*

Tipografi *san serif* pertama yang tersebar luas dan memiliki tingkat tebal ke tipis yang sedikit.

### 8. *Geometric San Serif*

Tipografi yang bentuknya berdasarkan lingkaran, segiempat dan segitiga. Memiliki tingkat ketebalan yang konsisten.

#### 9. *Humanist San Serif*

Tipografi yang tingkat tebal ke tipis yang sedikit dan terinspirasi dari *humanist*.

#### 10. *Transitional San Serif*

Tipografi yang tingkat ketebalannya sama dan merupakan versi baru dari *grotesque*.

#### **2.1.5. Tipografi anak-anak**

Menurut Setiautami (2011) dalam jurnalnya Eksperimen Tipografi untuk Anak mengatakan bahwa ada hal yang harus diperhatikan dalam menentukan tipografi untuk anak-anak yaitu tingkat keterbacaan atau *legibility*. Untuk teks anak-anak, harus memilih desain yang bersahabat, sederhana dan tidak tajam. Hindari kalimat yang terlalu panjang dan penggunaan huruf besar semua (*all-caps*) karena akan memberikan kesan menakutkan. Gunakan paragraf untuk memberi ruang jeda untuk beristirahat. Untuk meningkatkan keterbacaan teks untuk anak-anak, ukuran teks sebaiknya 16pt hingga 24pt.

Dalam pembuatan judul juga lebih banyak ruang untuk memberikan dekorasi, permainan warna atau gaya. Hal ini dilakukan untuk menarik perhatian untuk mulai membaca sesuatu. Menjaga visual yang tidak terlalu padat dan menyenangkan merupakan kunci daya tarik pembaca anak-anak untuk membaca halaman berikutnya.



## 2.4. Ilustrasi

Menurut Alan Male (2017), ilustrasi merupakan proses di dalam imajinasi seseorang yaitu ilustrator yang dengan pengetahuannya tentang bentuk, warna, cahaya, dan perspektif membuat interpretasi grafis menjadi nyata.

Ilustrasi menangkap imajinasi yang tetap ada bersama penglihatnya dan mengikat momen seseorang terhadap sesuatu yang terjadi saat ini. Ilustrasi memegang peranan penting dimulai saat anak-anak kecil diperkenalkan dengan buku cerita ilustrasi hingga ilustrasi yang ada di kotak CD saat mereka remaja. Dalam skala yang lebih besar, ilustrasi merekam prestasi manusia dengan cara yang mustahil sebelum adanya fotografi (Zeegen, 2012).

### 2.4.1. Jenis-jenis Ilustrasi

Menurut Zeegen (2012) di dalam bukunya *The Fundamental of Illustration 2nd Edition*, berikut beberapa jenis ilustrasi yang dapat digunakan sesuai kebutuhan :

#### 1. *Editorial Illustration*

Ilustrasi ini digunakan dengan fotografi untuk memunculkan gambar sesuai fakta dan diterapkan sesuai konten untuk menunjukkan sudut pandang pribadi atau sebuah ide.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



Gambar 2.9. *Editorial Illustration*

(<https://medium.com/@modernthrive/25-editorial-illustrators-we-love-eeb7eb1368fc>)

## 2. *Book Publishing*

Ilustrasi jenis ini dibuat dengan teknik sederhana, gambar yang tegas, dan sistem yang menyederhanakan untuk memastikan narasi tersampaikan dengan baik. Ilustrasi ini sering digunakan dalam buku anak-anak, buku fiksi, buku referensi teknis.



Gambar 2.8. *Book Publishing*

(<https://www.bookbaby.com/childrens-book-printing>)

### 3. *Fashion Illustration*

Ilustrasi jenis ini digunakan untuk membuat gambar desain dasar sebuah rancangan pakaian hingga ilustrasi yang terdapat di atas pakaian. Ilustrasi ini juga dapat menaikkan *image* sebuah *brand*, contohnya *brand* seperti *Nike* yang menggunakan ilustrasi karya artis temporer di atas pakaian.



Gambar 2.9. *Fashion Illustration*

(<http://www.rongrongdevoe.com/commercial-illustration>)

### 4. *Advertising Illustration*

Ilustrasi ini sangat sering digunakan untuk pengiklanan dalam kehidupan sehari-hari dan sering ditemukan di *billboard*, televisi, kampanye, dll.



Gambar 2.10. *Advertising Illustration*

(<http://www.chrisede.net/nfl>)

##### 5. *Music Industry Illustration*

Ilustrasi jenis ini digunakan untuk mewakili musik dalam sebuah bentuk visual dan mulai menggeser fotografi. Ilustrasi ini biasanya terdapat pada sampul CD.



Gambar 2.11. *Music Industry Illustration*

(<https://candyjacketjazzband.bandcamp.com/merch/album-cover-sticker-4x4>)

##### 6. *Studio Collaboration*

Ilustrasi ini dihasilkan melalui kolaborasi ilustrator dengan agensi periklanan. Ilustrator bertugas untuk membuat logo, ilustrasi *cover* dan karya seni lain untuk poster.

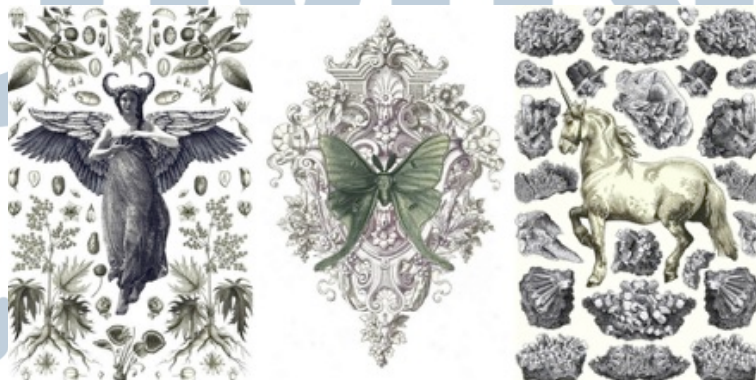


Gambar 2.12. *Studio Illustration*

(<http://www.moirazahra.com/new-project-4>)

## 7. *Self-Initiated Illustration*

Ilustrasi jenis ini dibuat berdasarkan keinginan independen dari ilustrator, diciptakan dalam jumlah terbatas, dan dengan *style* ilustrasi tersendiri dari ilustrator.



Gambar 2.13. *Self-Initiated Illustration*

(<http://www.heidiball.co.uk/commissions-2/>)



### **2.4.2 Peranan Ilustrasi**

Peranan ilustrasi di dalam *story telling* adalah menyediakan penjelasan visual yang singkat, padat serta jelas terhadap mitos, legenda, anekdot, dll. Kini ilustrasi sering muncul di dalam buku anak-anak, novel grafis, dan komik strip dan mempertahankan perhatian pembaca, mendeskripsikan dan mengungkapkan narasi.

### **2.5. Buku Ilustrasi Anak-anak**

Menurut Martin Salisbury dan Morag Styles di dalam buku *Children's Picturebooks The Art of Storytelling*, buku ilustrasi anak-anak merupakan media yang cukup baru muncul sekitar 130 tahun yang lalu. Adanya ilustrasi menyeimbangkan narasi yang ada dan begitu juga sebaliknya. Ilustrasi dapat memperkaya narasi dan narasi dapat mempertajam maksud dari sebuah ilustrasi. Setelah anak-anak mendapatkan pengalaman membaca buku dengan ilustrasi, membaca buku menjadi sangat menyenangkan karena buku ilustrasi memberikan pemahaman mengenai bagaimana sebuah pesan dapat disampaikan dari awal hingga akhir dengan cara yang menghibur.

#### **2.5.1. Ilustrasi anak-anak**

Ilustrasi anak-anak merupakan proses membuat ilustrasi dimana warna, bentuk dan gaya visual dapat diterima oleh sesuai kelompok umur dan memberikan ruang bagi anak-anak untuk berimajinasi sepenuhnya (Salisbury, 2004).

Menurut Salisbury (2012), berikut beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam membuat ilustrasi anak-anak yang telah berumur 5 tahun keatas:

1. Menentukan warna yang akan digunakan karena pembaca yang lebih muda lebih sensitif terhadap warna dan akan memberikan efek terhadap cara pembaca menerima sebuah pesan
2. Merepresentasikan bahasa tubuh yang ditampilkan oleh karakter di dalam ilustrasi. Pembaca yang lebih muda telah dapat membaca bahasa tubuh dengan baik.
3. Membuat metafor visual yang baik dan berkesinambungan karena pembaca anak-anak telah dapat menyambungkan satu simbol dengan simbol lainnya dan mengartikan maksud dari perpaduan simbol tersebut.
4. Membuat *setting* dengan detail agar pembaca anak-anak dapat melihat dan memikirkan apa maksud dari sebuah ilustrasi. Ilustrasi tersebut nantinya akan menjadi memori bagi mereka.
5. Menaikkan tantangan dalam sebuah ilustrasi. Anak-anak senang dihibur tetapi juga senang jika ada tantangan. Tantangan yang ada memacu imajinasi anak-anak untuk menyelesaikan tantangan tersebut.

#### **2.5.1.1. Karakter Ilustrasi untuk Anak-anak**

Menurut Salisbury (2012), gerakan dan tingkah laku karakter sangat penting dalam membuat karakter sangat penting karena gerakan dan tingkah laku akan mencerminkan sifat dan suasana hati atau emosi karakter. Penulis harus memikirkan bagaimana reaksi dan ekspresi wajah karakter jika ditempatkan pada situasi tertentu. Respon, gestur, emosi atau gerakan apa yang akan dilakukan oleh karakter. Penulis dapat menggunakan referensi fotografi untuk membuat karakter yang merepresentasikan kenyataan. Lalu, pembuatan

karakter yang ramah untuk anak-anak merupakan isu yang agak rumit. Tidak ada batasan dalam mengembangkan karakter dan jika ada batasan maka ilustrasi yang dihasilkan akan menjadi hasil tiruan dan tidak imajinatif. Tetapi tidak jarang karakter yang dibuat ditolak karena dianggap terlalu jelek sehingga hal yang harus dilakukan adalah mencari tahu ilustrasi karakter seperti apa yang bisa diterima oleh anak-anak.

#### **2.5.1.2. Setting Ilustrasi untuk Anak-anak**

Menurut Salisbury (2012), dalam mengatur adegan sebaiknya melakukan penelitian terhadap lokasi yang akan diilustrasikan. Langsung mengunjungi lokasi atau menggunakan referensi dari foto berguna dalam membuat *setting*. Dalam menggunakan referensi pastikan mencari sudut pandang yang baik untuk membuat ilustrasi menarik dan membangun suasana.

### **2.6. Teori Warna**

Menurut Steven Bleicher (2012) dalam bukunya *Contemporary Color: Theory and Use Cengage Learning*, warna memiliki peran penting dalam membuat hubungan antara elemen-elemen desain lainnya yang berbeda, mempertegas fokus pada komposisi, memisahkan satu bagian dengan bagian lainnya dan menciptakan kesan pertama atau suasana sesuai keinginan.

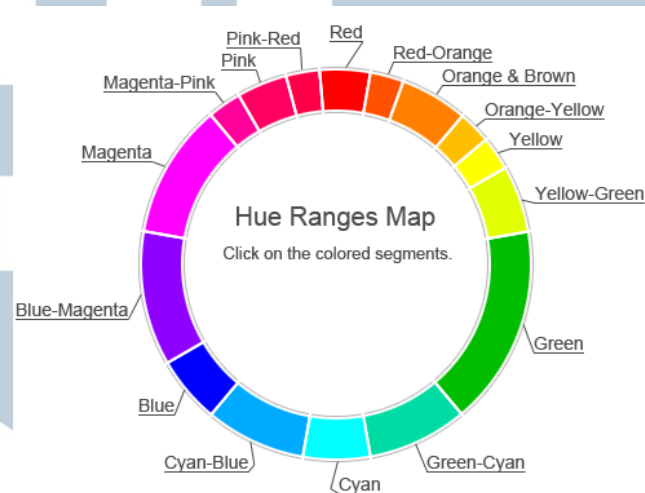


### 2.6.1. Elemen Warna

Ada tiga elemen warna menurut Bleicher (2012) :

#### 1. Hue

Merupakan nama yang merupakan identitas dari warna, contohnya seperti kuning, merah, hijau, dan lainnya.



Gambar 2.14. Hue

#### 2. Value

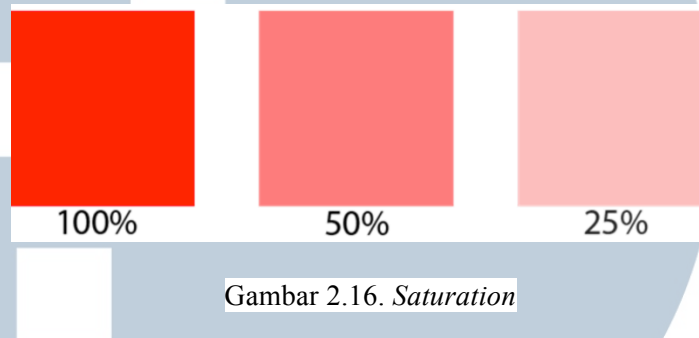
Tingkat terang atau gelap dari warna. *Tint*, *tone*, dan *shade* termasuk dalam elemen *value*.



Gambar 2.15. Value

### 3. *Saturation*

Intensitas cahaya berdasarkan tingkat saturasinya. Warna dengan saturasi tinggi akan terlihat semakin cerah dan warna dengan saturasi rendah akan begitu juga sebaliknya.



Gambar 2.16. *Saturation*

### 2.6.2. **Psikologi Warna**

Menurut Steven Bleicher berikut merupakan arti dalam beberapa warna utama :

#### 1. Biru Tua

Warna biru tua merepresentasikan ketenangan penuh, ketentraman, kenyamanan, emosi yang stabil, keharmonisan, dan biasanya orang yang memilih warna ini menginginkan keadaan sekitar yang tenang dan teratur.

#### 2. Biru-Hijau

Warna hijau atau biru ini merepresentasikan alam, ketabahan, ketegasan, ketenangan dan keinginan. Warna ini tidak jarang dikaitkan dengan uang atau kekayaan. Orang yang memilih warna ini cenderung mementingkan kepentingan untuk sendiri dan mendorong diri sendiri untuk sukses.

### 3. Merah-Jingga

Warna merah atau jingga ini merepresentasikan energi, keinginan, nafsu, rasa lapar dan aktivitas. Orang yang memilih warna ini senang melakukan olahraga dan menjalani hidup secara penuh. Warna ini sering digunakan dalam olahraga ekstrim.

### 4. Kuning

Warna kuning merepresentasikan kecerahan, terang, optimisme, masa depan dan pikiran yang menyenangkan. Warna ini merupakan warna yang paling intens dan sering dikaitkan dengan orang-orang yang sedang mengalami masalah dan menginginkan jalan keluar berupa kesenangan.

### 5. Ungu (Merah-Biru)

Warna ungu merepresentasikan intimasi, imajinasi, fantasi, kemewahan, dan keajaiban. Anak-anak yang memilih warna ini masih memiliki imajinasi yang sangat tinggi dan memiliki dunia sendiri, sedangkan orang dewasa yang memilih warna ini cenderung memiliki tujuan yang kurang realistis dan agak sensitif.

### 6. Cokelat

Warna cokelat merepresentasikan tubuh, bumi, rumah, rasa nyaman, dan menyenangkan. Warna ini sering dikaitkan dengan rasa gelisah seseorang dan keinginan dalam mencari penyembuhan untuk memperbaiki suatu keadaan atau masalah.

## 7. Hitam

Warna hitam merepresentasikan kejujuran, keteguhan, protes dan kepolosan. Orang yang memilih warna ini seringkali memiliki keinginan untuk memberontak terhadap segala sesuatu dan sedang berjuang keras melawan takdir. Warna ini sering dikaitkan dengan keinginan untuk terus berusaha dan pantang menyerah.

## 8. Abu-abu

Warna abu-abu merepresentasikan kebebasan, kesendirian dan keseimbangan. Orang yang memilih warna ini ingin memisahkan diri dari orang lain di dalam kesendirian.

### 2.7. Tradisi

Menurut Simanjuntak (2016) dalam bukunya *Tradisi, Agama, dan Akseptasi*, tradisi adalah sebuah kebiasaan turun temurun dan budaya yang diwariskan oleh leluhur serta menjadi pegangan yang mengatur hidup bermasyarakat. Tradisi mengatur, mengontrol, memantau dan menghimbau sifat dan sikap dalam berbagai bidang kehidupan yang bersangkutan satu sama lainnya.

#### 2.7.1. Fungsi Tradisi

Berikut beberapa fungsi dari tradisi menurut Simanjuntak (2016) :

1. Tradisi sebagai pedoman tetap yang telah dilakukan secara turun menurun dalam kehidupan bermasyarakat

2. Tradisi sebagai ciri khas keyakinan mengakar sebuah suku atau kelompok yang tidak dapat dipisahkan dan merupakan sebagian dari kehidupan masyarakat terutama di zaman modern ini.
3. Tradisi sebagai wujud penghormatan terhadap nenek moyang
4. Tradisi dalam wujud benda berupa hasil kebudayaan merupakan cara suatu suku/kelompok masyarakat dalam berekspresi

## **2.8. Elemen Visual Kebudayaan Minangkabau**

### **2.8.1. Warna dalam Kebudayaan Minangkabau**

Menurut Diradjo (2009), bendera Marawa merupakan bendera yang menjadi identitas adat Minangkabau dan bendera ini terdiri dari tiga warna yaitu merah, kuning dan hitam.



Gambar 2.17. Bendera Marawa

Ketiga warna melambangkan tiga kekuatan masyarakat Minangkabau yang disebut juga sebagai wilayah pusat adat Minangkabau. Berikut penjelasan warna sesuai maknanya di dalam kebudayaan Minangkabau :

1. Warna hitam melambangkan kerelaan dan kesabaran dalam berusaha.
2. Warna merah melambangkan kebesaran dan *raso jo pareso* yang berarti kebijaksanaan dalam berinteraksi dengan orang lain.
3. Warna kuning melambangkan kecerdasan, kemenangan dan suka cita.

Ketiga warna ini sangat umum di lingkungan masyarakat Minangkabau dan dapat ditemukan dalam arsitektur Rumah Gadang yang merupakan salah satu ciri khas arsitektur Minangkabau.



Gambar 2.18. Ukiran di Rumah Gadang

### 2.8.2. Ukiran dalam Kebudayaan Minangkabau

Menurut Khairuzzaky (2018) dalam jurnalnya yang berjudul Kajian Struktur Ragam Hias Ukiran Tradisional Minangkabau Pada *Istano Baso* Pagaruyung, Ukiran-ukiran yang digunakan merupakan gambaran keadaan alam sekitar, seperti tumbuhan, binatang, benda, dan manusia. Ukiran tersebut sesuai dengan salah satu falsafah hidup suku Minangkabau, *alam takambang jadi guru*, yang artinya alam

terkembang jadi guru. Jika dilihat dari segi fungsi, bentuk ukiran tidak hanya memiliki fungsi sebagai penghias, melainkan juga sebagai pengungkapan jiwa seni seseorang dan sebagai media pendidikan terhadap anak dan kemenakan. Ukiran juga menandakan tingkat kekayaan seseorang karena proses pengerjaan ukiran lama dan biayanya mahal.

Masing-masing ukiran memiliki arti atau makna tertentu. Berikut beberapa ukiran Minangkabau yang sering digunakan :

1. Ukiran *Itiak Pulang Patang*



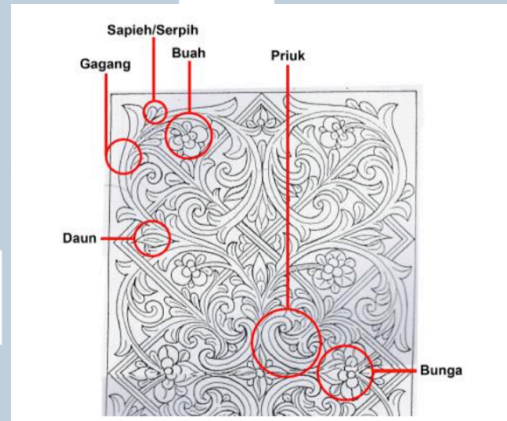
Gambar 2.19. Ukiran *Itiak Pulang Patang*

Motif *itiak pulang patang* atau itik yang pulang di sore hari ini menggambarkan barisan itik yang berjalan melalui pematang sawah menuju kandangnya, motif ini melambangkan kesepakatan, dan persatuan yang kokoh.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



## 2. Ukiran *Saluak Laka*



Gambar 2.20. Ukiran *Saluak Laka*

*Nan basaluak nan bak laka,*

*Nan bakaik nan bak gagang,*

*Supayo tali nak jan putuih,*

*kaik-bakaik nak jan ungkai.*

Petatah-petiti ini menjelaskan makna ukiran yaitu hubungan kekerabatan atau persaudaraan di masyarakat Minangkabau sangatlah erat.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



### 3. Ukiran *Pucuak Rabuang*



Gambar 2.21. Ukiran *Pucuak Rabuang*

*Ketek baguno, Gadang Tapakai.*

Petatah-petitih ini menjelaskan makna ukiran yaitu simbol kehidupan yang dinamis dari perumpamaan tumbuhan bambu. dimana bambu muda atau *rabuang* yang menjulang lurus ke atas merupakan simbol bagi yang muda untuk menuntut ilmu dan meraih cita-cita. Dan ketika sudah besar ujung bambu mulai merunduk ke bawah yang bermakna apabila telah memiliki ilmu tidak boleh berlagak sombong.

### 4. Ukiran *Cacak Kuku*



Gambar 2.22. Ukiran *Cacak Kuku*

*kalau urang kadipiciak,  
cacakan kuku ka diri surang,*

*sakik di awak, sakik pulo di urang*

Pengertian dari ukiran ini adalah untuk berbuat baik kepada siapa saja sesama manusia. Bila berniat jahat kepada orang lain suatu saat akan mendapat balasan.

### **2.8.3. Baju Adat Minangkabau**

Menurut Amelia, Juita dan Ngusman (2017) dalam jurnalnya yang berjudul Nama dan Makna Bagian-bagian Pakaian Penghulu Minangkabau, Pakaian penghulu atau pemimpin di Minangkabau tidak hanya dilihat sebagai sebuah benda yang berguna untuk menutupi seluruh tubuh dan keindahan saja, tetapi sama halnya dengan kebudayaan. Pakaian juga mempunyai nilai-nilai luhur dan pesan-pesan penting yang terkandung dari warisan budaya secara turun temurun. Pakaian pemimpin ini bervariasi dan banyak hiasan yang ditambahkan. Berikut pakaian dasar seorang pemimpin dan arti disetiap pakaian :

#### *1. Saluak*



Gambar 2.23. *Saluak*

*Saluak* pada pakaian Penghulu Minangkabau merupakan tutup kepala yang bahannya bervariasi dari sutra hingga batik katun yang bentuknya lebih kurang seperti tutup kepala yang dikenakan pengantin laki-laki di daerah Minangkabau. *Saluak* pada pakaian Pemimpin yang berlipat melambangkan akal yang cerdas, maksudnya seorang pemimpin tidak boleh terburu-buru dalam mengambil keputusan, dan selalu bermusyawarah dengan saudara.

## 2. Baju Hitam Lapang



Gambar 2.24. Baju Hitam Lapang

Baju hitam lapang seorang penghulu melambangkan bahwa perkataan seorang penghulu tidak dapat dirubah lagi, hitam tetap hitam, karena yang dikatakan seorang penghulu merupakan hasil musyawarah bersama. *Langan gadang* atau lengan yang besar, melambangkan seorang pemimpin berpikiran luas dan mempunyai sifat sabar serta melambangkan kepandaian dan kebijaksanaan seorang penghulu. Baju seorang penghulu tidak mempunyai saku, melambangkan

seorang penghulu tidak akan melakukan kecurangan.

3. *Sarawa Hitam Gadang Kaki*



Gambar 2.25. *Sarawa Hitam Gadang Kaki*

*Sarawa* atau Celana pemimpin berwarna hitam dan kakinya lebar. Terbuat dari kain satin atau beludru. Ini melambangkan agar seorang pemimpin selalu melangkahkan kakinya ke jalan yang benar.

4. *Sisampiang*



Gambar 2.26. *Sisampiang*

*Sisampiang* biasa terbuat dari kain sutera warna merah. *Sisampiang* melambangkan seorang pemimpin mempunyai pengetahuan yang cukup dalam

bidangnya. *Sisampiang* letaknya di atas lutut melambangkan semua tindakan harus ada ukurannya. Pada *sisampiang* terdapat motif *pucuk rabuang*.

5. *Keris*



Gambar 2.27. Keris

Keris adalah senjata kebesaran penghulu. Keris juga melambangkan seorang pemimpin yang mempunyai kekuasaan untuk melindungi kaumnya.

6. *Tongkek*



Gambar 2.28. Tongkek

*Tongkek*/Tongkat penghulu terbuat dari kayu berwarna hitam kecokelatan. Tongkat melambangkan bahwa penghulu bukan orang yang telah tua umurnya, melainkan orang yang dituakan dalam sebuah wilayah. Pemimpin berkewajiban

mempertahankan adat dan lembaga serta kepemimpinannya.

## 2.9. Psikologi Perkembangan Anak-anak

Menurut Male (2017), sesuai tipe publikasi dan bacaan, ada beberapa kelompok perkembangan umur anak-anak yaitu sebagai berikut :

### 1. Umur 6 bulan hingga 2 tahun

Telah dapat menggunakan buku interaktif sederhana dan narasi singkat dengan bantuan membaca dari orang tua

### 2. Umur 2 tahun hingga 5 tahun

Telah dapat menggunakan buku bergambar *pops-up* yang memberikan kemudahan untuk pembaca yang masih muda

### 3. Umur 5 tahun hingga 8 tahun

Telah dapat menggunakan buku bergambar yang ditambahkan dengan narasi

### 4. Umur 8 tahun hingga 12 tahun

Telah dapat menggunakan buku novel dengan banyak narasi

### 5. Umur 12 tahun keatas

Telah dapat menggunakan buku dengan bahan bacaan dewasa muda

Di setiap kelompok umur anak harus ada pertimbangan mengenai kebutuhan belajar yang harus dipenuhi, perbedaan budaya atau etnik, kurikulum yang sesuai



dengan umur anak-anak, apa yang anak-anak dapatkan setelah membaca buku tersebut dan sejauh mana keterampilan motorik yang dimiliki anak-anak dengan kelompok umur tertentu.

### **2.9.1. Perkembangan Emosi Anak-anak 6-12 Tahun**

Menurut Ndari (2019) dalam bukunya *Metode Perkembangan Sosial Emosi Anak Usia Dini*, Emosi merupakan perasaan atau afeksi yang mencampurkan gejala fisiologis yang berasal dari tubuh misalnya, detak jantung dengan perilaku atau gerak gerik tubuh seperti senyuman. Emosi anak-anak umur 6-12 tahun mudah dipengaruhi oleh faktor eksternal oleh karena itu orang tua butuh menyaring hal-hal yang akan diberikan atau berada di sekitar anak-anak untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan emosinya.

Masa peka masing-masing kelompok anak berbeda dan untuk anak-anak berumur 6-12 tahun, terjadi yang dinamakan *Industry vs. Inferiority* dimana anak mulai mengembangkan perasaan bangga saat telah berhasil mencapai sesuatu atas kemampuan independen mereka. Anak-anak mulai mengembangkan rasa kepercayaan diri yang awalnya didukung oleh orang tua, guru, atau teman sebaya. Dengan kepercayaan diri ini anak-anak mulai belajar mandiri dan mengembangkan kemampuan diluar suruhan orang yang lebih dewasa tetapi tetap diperlukan adanya bantuan dari orang dewasa terutama orang tua.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA